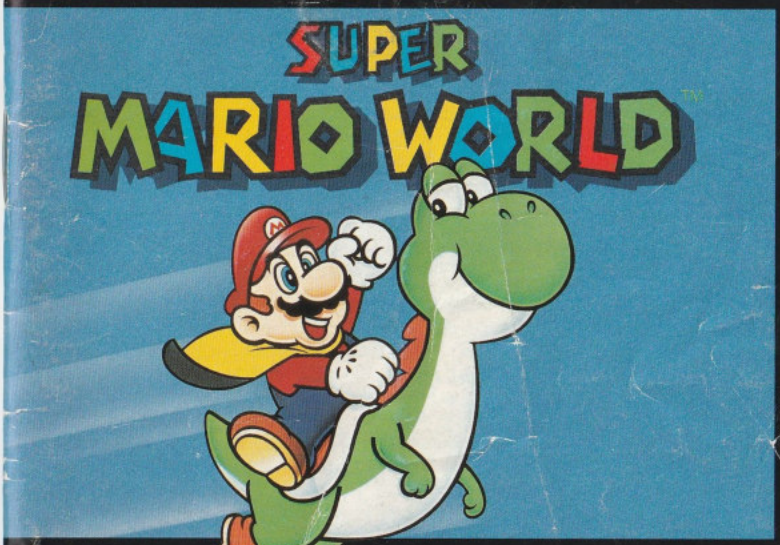
SNSP-MW-NOE-1

Nintendo®

SUPER MARIO WORLD™



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die **Super Mario World™** Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

MARIO IM DINOSAURIERLAND 2
CONTROLLER FUNKTIONEN 3
SO WIRD GESPIELT 5
MEHR SPASS ZU ZWEIT 9
ERFOLGE SPEICHERN 10
WAS MARIO ALLES KANN 11
YOSCHIS INSEL 19
SPEZIALGEGENSTÄNDE 22
DIE BEWOHNER DES DINOSAURIERLANDES 23

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Mario im Dinosaurierland

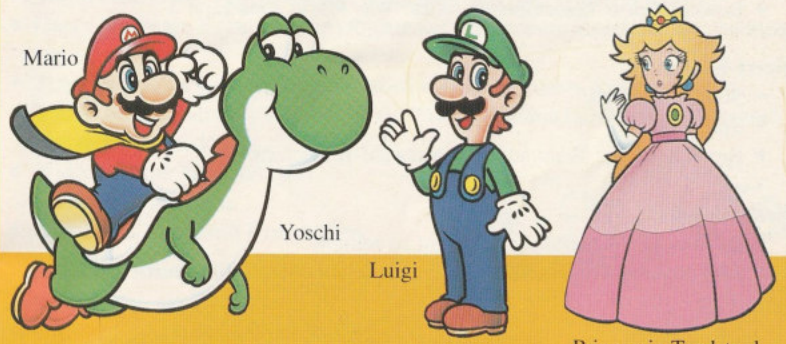
Nachdem sie in Super Mario Bros. 3 das Schwammerl-Land endlich von Bowser und seinen Spießgesellen befreit hatten, waren Mario und Luigi wirklich urlaubsreif. Um sich von ihren gefährlichen Abenteuern zu erholen, beschlossen die beiden Brüder mit Prinzessin Toadstool in das zauberhafte Dinosaurierland zu reisen.

Gerade hielten Mario und Luigi ein kleines Nickerchen am Strand, da verschwand die liebreizende Prinzessin. Wie vom Erdboden verschluckt! Welche bösen Kräfte waren hier wieder am Werk? Stundenlang suchten die tapferen Klempner nach ihrer Freundin, bevor sie im Wald auf ein riesenhaftes Ei stießen.

Plötzlich klopfte etwas von innen gegen die Schale und es schlüpfte ein junger Dinosaurier aus. Sein Name: Yoschi. Der kleine erzählte Mario und Luigi die traurige Geschichte von dem Tag, als er und seine Dinosaurier-Freunde alle in Eiern eingesperrt wurden. Und zwar von Monster-Schildkröten!

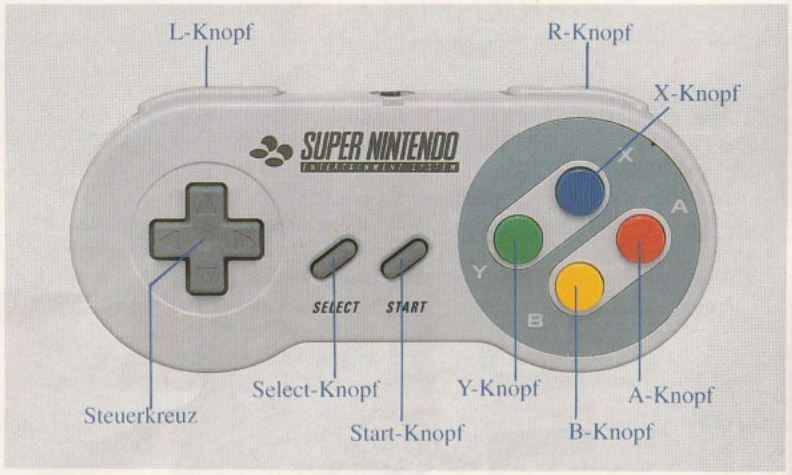
„Monster-Schildkröten!" rief Luigi ahnungsvoll. „Bowser und seine gefährliche Brut stecken sicher dahinter!" Mario nickte nur zustimmend und sehr nachdenklich. Das schien ein neuer Fall für die furchtlosen Klempner zu sein. Zusammen mit Yoschi machten sie sich sofort auf, die Prinzessin zu suchen und Yoshis Freunde zu befreien. Als sie ihre Reise durch das Dinosaurierland begannen, überreichte Yoschi seinem neuen Freund Mario ein tolles Cape. „Es soll Dir helfen," erklärte der freundliche Dinosaurier. „Man sagt, es habe magische Kräfte!"

Mit ein bißchen Glück (und der Hilfe des Capes) werden unsere beherzten Brüder die sieben Reiche des Dinosaurierlandes von Bowser und seinen Helfershelfern befreien. Viele Orte sind gut verborgen, so daß Du jeden Winkel durchstöbern mußt und alles mögliche ausprobieren solltest. Nicht jeder Ort hilft Dir, die Prinzessin und die Dinosaurier zu befreien, aber nichtsdestotrotz gibt es viele wertvolle Schätze zu entdecken. Und die wiederum kannst Du gut gebrauchen...Wofür? Finde es selbst heraus in „Super Mario World"!



Die Controller Funktionen

Du kannst beide Controller Anschlußbuchsen benutzen.



Steuerkreuz

Auf der Landkarte

- Bewegt Mario auf der Landkarte
- Nachdem der Start-Knopf gedrückt wurde, kann man den Landkartenausschnitt verändern
- Bewegt den Cursor

In Action-Szenen

- Bewegt Mario. (Einzelheiten unter "Was Mario alles kann")

Start-Knopf

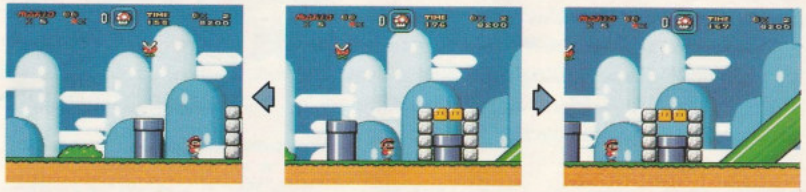
- Startet das Spiel
- Spielpause
- Bestätigung der Wahl auf dem Auswahl-Bildschirm

Select-Knopf

- Um auf dem Auswahl-Bildschirm zu wählen
- Läßt Reserve-Gegenstände aus der Kiste am oberen Bildschirmrand fallen.

L-Knopf
R-Knopf

- In Action-Szenen kann mit diesen Knöpfen das Bild etwas vor oder zurück gerollt werden, um zum Beispiel zu sehen, was Mario als nächstes erwartet. Das funktioniert allerdings nicht überall.



A-Knopf

- Damit macht Mario seinen Drehsprung.
- Mario springt ab von Yoschis Rücken.

B-Knopf

- Mario springt. Reitet Mario auf Yoschi, springen beide gemeinsam.
- Trägt Mario den Umhang, schwebt er sachte herunter.
- Mario schwimmt.
- Bestätigung der Wahl auf dem Auswahl-Bildschirm.
- Mehrmals drücken und Yoschi fliegt, wenn er die Fähigkeit erworben hat.

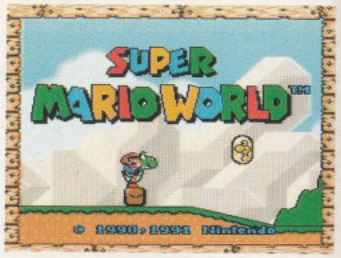
X-Knopf

- Mario wird schneller.
- Mario kann etwas tragen, solange der Knopf gedrückt gehalten wird.
- Hängt Mario am Zaun, kann er Objekte auf der anderen Zaunseite unschädlich machen.
- Trägt Mario den Umhang, rennt schnell und springt dann, kann er fliegen.
- Yoshi frißt Gegner auf. Schmecken sie ihm nicht, dann laß den Knopf los und er spuckt sie wieder aus.
- Widerruft eine Wahl auf dem Auswahl-Bildschirm.
- Läßt Feuer-Mario mit Feuerbällen werfen.

Y-Knopf

- Gleiche Funktionen wie der X-Knopf

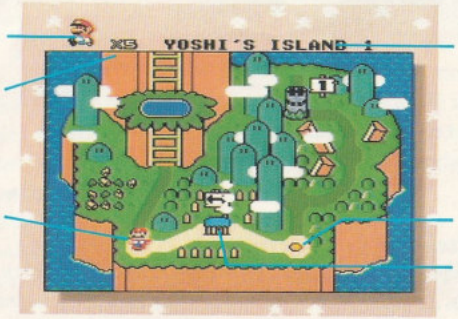
So wird gespielt



Lege die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System™ ein und schalte den Power-Schalter auf On. Das Demonstrationsbild erscheint. Drücke den **Start-Knopf** (oder den **B**- oder **Y-Knopf**). Die gespeicherten Erfolge für Mario A, Mario B und Mario C erscheinen. (Siehe dazu auch das Kapitel "Erfolge speichern")

Mit dem **Steuerkreuz** oder mit dem **Select-Knopf** wähle nun Deinen Mario und ob Du allein oder zu zweit spielen willst. Jetzt drücke den **Start-Knopf** und das Spiel beginnt. Das Spiel besteht aus Landkarten- und Action-Szenen.

• LANDKARTEN-SZENEN

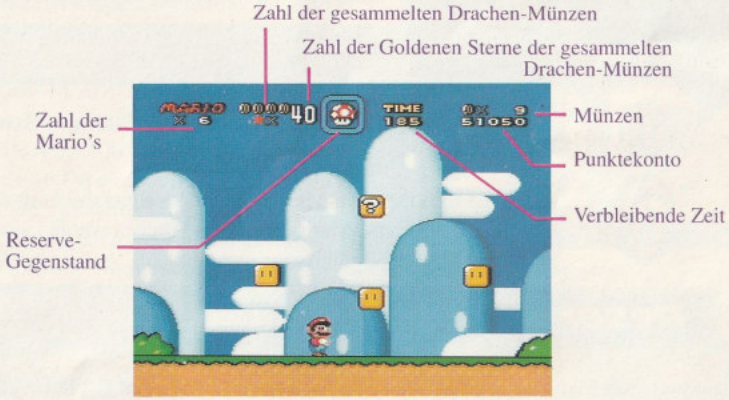


Das Spiel beginnt in Yoschis Haus. Bewege Mario (oder Luigi) mit dem **Steuerkreuz**. Zu Anfang kann Mario von Yoschis Haus aus nur nach rechts oder links gehen. Hat Mario einen Spielabschnitt erfolgreich absolviert, kann er weiter marschieren. Es kann losgehen!

Willst Du den Rest der Landkarte sehen, dann drücke den Start-Knopf und benutze das Steuerkreuz, um die verschiedenen Landkartenausschnitte betrachten zu können. Drücke wiederum den **Start-Knopf**, um an die Stelle zurückzukommen, wo Du bist. (Hinweis: Das funktioniert nicht im ersten Reich, aber in fast allen anderen.)

Manche Punkte auf der Karte sind rot. Hinter diesen befindet sich ein normaler Spielabschnitt, indem sich ein besonderer Weg oder ein Geheimgang versteckt. Findest Du diese Besonderheiten, dann erscheint auf der Landkarte plötzlich ein neuer Weg. Diese Wege sind Abkürzungen.

• ACTION-SZENEN



Stehst Du auf der Landkarte an einem Action-Punkt, dann drücke den **B**- oder **Y-Knopf**, um in die Action-Szene überzuwechseln. Kannst Du Mario erfolgreich durch das Zieltor bringen, gilt der Spielabschnitt als absolviert. Ist ein Abschnitt einmal erfolgreich absolviert, kannst Du immer wieder dahin zurückkehren. Ausnahme: Die Burgen und Festungen, die Du nur einmal durchlaufen kannst. Bist Du in einem absolvierten Abschnitt, dann kannst Du jederzeit zur Landkarte zurückkehren, indem Du erst den **Start-** und dann den **Select-Knopf** drückst.

So verliert man Marios

Hast Du alle Marios verloren, ist das Spiel vorüber.

Du verlierst einen Mario:
- wenn der kleine Mario von einem Gegner berührt oder gebissen wird.
- wenn Mario in ein Loch hineinfällt.
- wenn Mario das Zieltor nicht erreicht, bevor die Zeit abgelaufen ist.
- wenn Mario aus dem Bildschirm geworfen wird. (Gilt in jenen Spielabschnitten, in denen das Bild automatisch vorwärts rollt.)

Bist Du Feuer-Mario, Cape-Mario oder Super-Mario und Du wirst von einem Gegner berührt oder gebissen, verwandelst Du Dich wieder zum kleinen Mario.

Münzen

Sammle 100 normale Münzen und Du erhältst einen Extra-Mario.

Sammle fünf Drachen-Münzen in einem Spielabschnitt und Du erhältst einen Extra-Mario. Drachen-Münzen werden auch als normale Münzen gezählt.

Reserve-Gegenstände

So manches Mal zerstörst Du einen Block und ein Gegenstand erscheint, der Mario normalerweise verwandelt. Ist Mario allerdings zu diesem Zeitpunkt ein Super-Mario oder ähnliches, dann wird der Power-Gegenstand in der Reservekiste am oberen Bildschirmrand aufbewahrt. Allerdings immer nur ein Gegenstand hat dort Platz. Verliert Mario seine besonderen Kräfte, dann fällt die Reserve automatisch herunter. Du kannst aber auch den **Select-Knopf** drücken, wenn Du den Reserve-Gegenstand selbst herunter holen willst.

Wenn Super-Mario eine Feuerblume oder eine Cape-Feder erhält, gewinnt er mehr Kräfte. Findet er nun einen Superpilz, kommt dieser in die Reserve-Kiste. Wenn Feuer-Mario eine Cape-Feder aus der Reserve nimmt oder wenn Cape-Mario eine Feuerblume heraus nimmt, kannst Du die Gegenstände auswechseln. Wie das genau geht, wird später noch erklärt.

Superpilz

Feuerblume

Cape-Feder

Mitteltor und Zieltor

In der Mitte eines Spielabschnittes steht ein kleines Tor: Das Mitteltor. Durchbrichst Du die Stange, dann kannst Du, falls Du später im Abschnitt Dein Leben verlierst, von hier aus neu starten. Durchbricht der kleine Mario die Stange, dann wird er zu Super-Mario.

Am Ende eines Spielabschnittes findest Du das Zieltor, dessen Stange sich auf und ab bewegt. Versuche, die Stange so weit wie möglich oben zu durchbrechen, dann bekommst Du Goldene Sterne. Je höher umso mehr! Hast Du 100 Goldene Sterne gesammelt, kannst Du eine Bonusrunde spielen, bei der Du Extra-Marios gewinnen kannst. Kann Mario das Zieltor durchbrechen, während er noch immer auf Yoschi reitet, starten sie auch den nächsten Spielabschnitt gemeinsam.

Bonusrunde

Berühre alle beweglichen Gegenstandsblöcke von unten. Dein Ziel ist es, eine Dreierreihe mit identischen Symbolen zu bilden, damit Du einen Extra-Mario bekommst. Genauso wie bei dem Spiel Tic-Tac-Toe!

1-up-Pilz
Du erhältst für jeden 1-up-Pilz der erscheint, einen Extra-Mario.

Mehr Spaß zu zweit

Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt Spieler 1 (mit Controller 1) die Rolle von Mario, Spieler 2 (mit Controller 2) die des Luigi. Abwechselnd werden dann die Spielabschnitte durchlaufen. Ist nur Controller 1 an das Super Nintendo Entertainment System angeschlossen, können beide Spieler mit dem einen Controller spielen. Sind zwei Controller angeschlossen, kontrolliert der eine Mario, der andere Luigi.

Kann einer der Spieler einen Abschnitt nicht erfolgreich beenden, ist der andere am Zuge. Betritt dann der Spieler den Kurs, in dem der erste bis zum Mitteltor gelangt ist, spielt dieser ab hier weiter.

Extra-Leben abgeben

Bist Du auf der Landkarten-Szene und drückst den **L-** oder **R-Knopf**, erscheint nebenstehendes Bild. Dieses erscheint auch, wenn ein Spieler das Spiel bereits beenden konnte. Jetzt kannst Du Deinem Mitspieler einige Deiner Extra-Marios (oder Luigis) abgeben.
Benutzt Ihr nur einen Controller, dann drücke den **B-Knopf** um Extra-Luigis an Mario abzugeben, beziehungsweise den **A-Knopf,** um Extra-Marios auf Luigi zu übertragen.

Benutzt Ihr zwei Controller, dann kann Spieler 2 (mit Controller 2) den **B-Knopf** drücken, um Extra-Luigis zu übertragen und den **Y-Knopf**, um Extra-Marios an Luigi abzugeben.
Drücke den **Start-Knopf**, wenn Du wieder auf die Landkarte zurück willst.

Erfolge speichern

Hast Du Bereiche absolviert wie die Burg, die Festung oder das heimgesuchte Haus, erscheint auf dem Bildschirm:

- Continue and Save
- Continue without Save

Entscheidest Du Dich für **„Continue and Save“**, dann wird alles, was Du bisher im Spiel erreicht hast, gespeichert. Du kannst im Titelbildschirm darauf zurückgreifen. Ist Dein Spielerfolg gespeichert, kannst Du das Gerät ruhig abschalten, denn der Speicher befindet sich in der Spielkassette. Willst Du das Spiel genau dort später wieder aufnehmen, wo Du gestartet bist, dann entscheide Dich für **„Continue without Save“**.
Hinweis: Deine Extra-Marios werden nicht gespeichert!

Ist das Spiel zu Ende, erscheint folgendes auf dem Bildschirm:

- Continue
- End

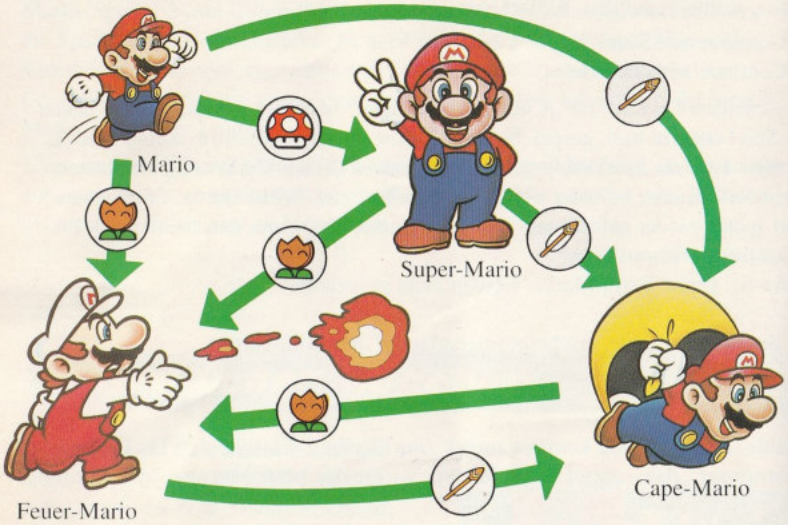
Wähle **„End“** und Du kommst zurück zum Titelbild. Entscheidest Du Dich für **„Continue“**, dann startet das Spiel dort, wo Du das letzte Mal abgespeichert hast.

Sind alle drei Speicher belegt, kannst Du einen löschen, indem Du auf dem Titelbild **„Delete Saved Route“** anwählst. Jetzt kannst Du den Speicher wieder neu belegen, sowohl in dem Ein-Spieler-wie auch in dem Zwei-Spieler-Modus. Die Zahl, die im Speicher angezeigt wird, zeigt Dir, wieviele Spielabschnitte bereits absolviert wurden bis zum Speicherpunkt.

Dieses Spiel verfügt über eine Speicherfunktion, die Spielfortschritte sichert. Achtung! Wird der **Power-Knopf** immer wieder **ein- und ausgeschaltet**, kann das die Speicherkapazität mindern. Auch sollte man vermeiden, den **Power-Knopf** unnötigerweise auszuschalten, weil dabei Daten verloren gehen können!

Was Mario alles kann

So bekommt Mario mehr Power



Das ist etwas anders, als in früheren Mario-Abenteuern: Mario kann sofort zum Feuer-Mario oder Cape-Mario werden. Bist Du Super-Mario, dann verlierst Du bei einer gegnerischen Berührung nicht gleich Dein Leben, sondern verwandelst Dich zurück zum kleinen, normalen Mario.

Marios Grundtechniken

Rennen (Beschleunigen)

✚ + Y

So kannst Du Mario über kleinere Abgründe einfach rüberrennen lassen.

Springen

B

Mario springt höher, wenn der **B-Knopf** länger gedrückt wird. Mario kann auch weiter springen, wenn der **B-Knopf** länger gedrückt wird und er gerade auf einen Gegner gesprungen ist.

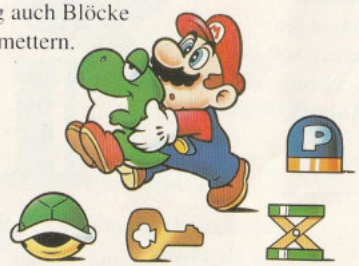
Dreh-Sprung

A

Mario kann zwar nicht so hoch springen wie bei dem normalen Sprung, aber er kann Gegner mit dem Dreh-Sprung beim ersten Mal gleich unschädlich machen. So werden auch Gegner unschädlich gemacht, die sonst nur sehr schwer zu besiegen sind. Super-Mario kann mit dem Dreh-Sprung auch Blöcke zerschmettern.

Werfen mit Gegenständen

Trägt Mario einen Gegenstand, dann drücke das **Steuerkreuz** in die Richtung, in die Du den Gegenstand werfen willst und laß dann erst den **Y-Knopf** los.



Gegenstände tragen

Soll Mario einen Gegenstand aufnehmen, dann berühre diesen und halte den **Y-Knopf** gedrückt.

Aus dem Wasser springen

✚ + B or A

Drücke das **Steuerkreuz** und gleichzeitig den **A-** oder **B-Knopf**.

Ducken

✚

Schwimmen

✚ + B or A

Den **A-** oder **B-Knopf** mehrfach drücken.

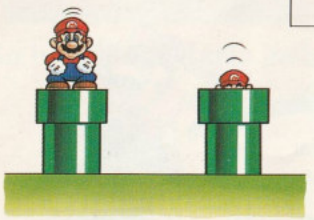
Schwimmend einen Gegenstand tragen

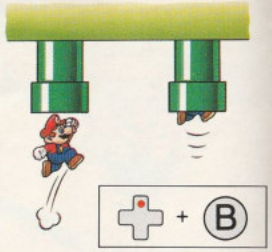
✚ + Y

Halte den **Y-Knopf** gedrückt.

In die Röhren rein

Röhren am Boden.

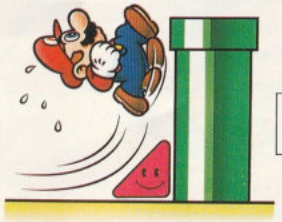




So geht es in die Kopfstandröhren hinein.

Röhren mit Dreieck-Block

Mario kann so die Röhren seitlich hochlaufen. Drücke das **Steuerkreuz** in die Richtung, in die Mario laufen soll und gleichzeitig den **Y-Knopf**.



Springe mit Yoshi

Halte den **B-Knopf** länger gedrückt, um höher zu springen.

Am Zaun

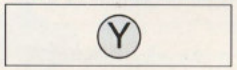
Als erstes springe mit dem **B-Knopf** an den Zaun, dann drücke das **Steuerkreuz** nach oben, um Dich am Zaun festzuhalten.

Boxen

Triffst Du am Zaun eine Schildkröte, dann kannst Du sie runterboxen.

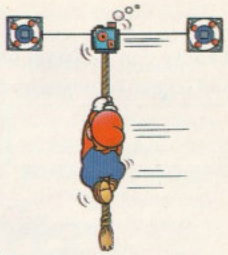
Mit dem **Y-Knopf** kommst Du so auf die andere Seite des Zauns.

Drehtüren



Mit einem Seil

Springe an das Seil mit dem **B-Knopf** und drücke das **Steuerkreuz** nach oben, damit Du Dich festhalten kannst. Hängst Du nun am Seil, dann drücke das **Steuerkreuz** nach oben oder unten, um hoch oder runter zu klettern.

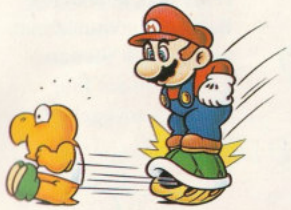


Abhänge runterrutschen

Drücke das **Steuerkreuz** nach unten, um Abhänge herunter zu rutschen. Du kannst dabei Gegner einfach wegschubsen.

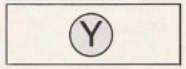
So besiegst Du Gegner

Spring einfach auf die Gegner drauf. Allerdings bei einigen besonders starken hilft das nicht viel.



Spring von unten an einen Block, um den Gegner oben unschädlich zu machen.

Feuerbälle



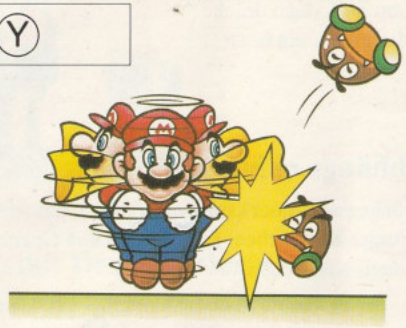
Bist Du Feuer-Mario kannst Du mit Feuerbällen werfen. Triffst Du dabei Gegner, verwandeln die sich in Münzen. Nur, einigen Gegnern macht das Feuer nichts aus!

Wirf mit einem Schildkrötenpanzer und Du kannst gleich eine ganze Reihe Gegner aus dem Spiel werfen!

Cape-Mario

Drücke den **Y-Knopf** und Cape-Mario dreht sich. Sein Cape kann so Gegner vernichten oder Blöcke von der Seite her zerstören.

Y



Mario hebt ab

Ab in die Luft

✚ Y + B

Halte den **Y-** und den **B-Knopf** gedrückt und benutze das **Steuerkreuz**, um die Flugrichtung anzugeben.

Springen

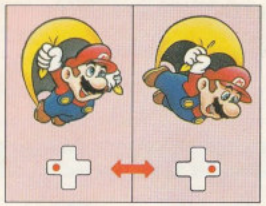
Y + B

Halte den **Y-Knopf** gedrückt und drücke dann den **B-Knopf**.

Beschleunigen

✚ + Y

Renne mit seitlich ausgestreckten Armen.



Fliegst Du mit geöffnetem Cape, dann drücke das **Steuerkreuz** in die Flugrichtung und Du verlierst an Höhe. Drücke das **Steuerkreuz** entgegen die Flugrichtung und Du steigst auf. Mit dem richtigen Timing, kannst Du Höhen erreichen, die Du für unwahrscheinlich gehalten hast.

Öffne das Cape

✚ Y

Das Cape öffnet sich, wenn Du entweder den **B-Knopf** losläßt oder wenn Mario die höchste Flughöhe erreicht hat. Berührt Cape-Mario einen Gegner während das Cape geöffnet ist, fällt er zu Boden, aber verliert dabei keine Energie.

Laß den **Y-Knopf** los, um sachte zu Boden zu schweben.

Bauchlandung

Y

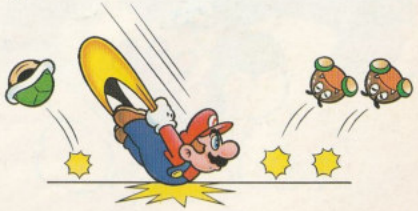
Halte den **Y-Knopf** gedrückt und Du kannst mit einer Bauchlandung einen Gegner ausschalten.

Sturzflug

✚ + Y

Halte den **Y-Knopf** und das **Steuerkreuz** in Flugrichtung gedrückt und Du kannst einen Sturzflug machen.

Landest Du im Sturzflug, dann wackelt der Boden und Gegner werden aus dem Bild geschleudert.



Weiche Landung

✚ B

Wenn Du nur noch den **B-Knopf** gedrückt hältst, schwebt Mario langsam zu Boden.

Dein Freund Yoschi

Mit einem Dreh-Sprung kannst Du Yoschi besteigen. Während Mario auf Yoschi reitet, kannst Du die beiden genauso kontrollieren, wie Mario alleine.

Beschleunigen	Springen	Absteigen
✚ + Y	B	A

Reitet Cape-Mario auf Yoschi, können sie zusammen fliegen. Beschleunige zunächst, dann springen. Marios Cape öffnet sich nicht, wenn Du den **Y-** und **B-Knopf** gedrückt hältst, aber er segelt. Wird der **B-Knopf** gedrückt gehalten, machen Mario und Yoschi eine weiche Landung.

Fressen

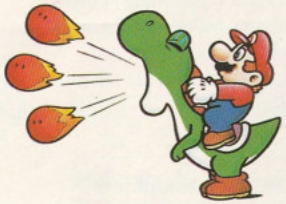
Y

Drücke den **Y-Knopf** und Yoschis Zunge schnellt hervor. Er frißt dann sowohl Beeren wie auch Gegner. Ist Yoschi auf gleicher Höhe mit den Beeren, dann frißt er sie automatisch.

Spucken

Y

Harte Sachen wie zum Beispiel Schildkrötenpanzer schmecken Yoschi gar nicht. Damit er sich daran nicht die Zähne ausbeißt, drücke den **Y-Knopf** und Yoschi spuckt das harte Zeug wieder aus. Hat Yoschi einen roten Panzer im Maul, spuckt er Feuerbälle aus, die sehr nützlich sein können, zur Abwehr einer ganzen Gruppe von Widersachern.



Frißt Yoshi einen gelben Panzer, dann macht er eine Sandwolke, sobald er auf den Boden springt. Die macht Gegnern das Leben schwer. Yoschi kann die Panzer auch gegen Widersacher ausspucken.

Frißt Yoshi einen blauen Panzer, kann er fliegen. Drücke dazu den **B-Knopf**.

Fliegen

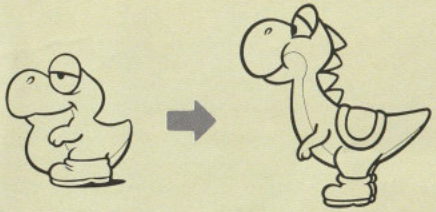
B

Drücke den **B-Knopf** mehrmals.

- Bleibt ein Panzer länger in Yoschis Maul, wird er ihn verschlucken. Dann kann er nicht mehr die erstaunlichen Dinge tun, die er kann, hat er die Panzer noch im Maul.
- Berührt ein Gegner Yoschi während Mario auf ihm reitet, verlierst Du weder Mario noch Energie. Mario fällt runter und Yoschi läuft davon. Versuche auf jeden Fall Yoschi wieder einzufangen, denn sonst fällt Yoschi in einen Abgrund und Du hast ihn ganz verloren.

Die Legende der farbigen Yoschis

Irgendwo im Land der Dinosaurier sollen sich drei verschiedenfarbige Yoschis versteckt halten. Zunächst sind sie kleine Babys. Erst, wenn Du sie fütterst, wachsen sie. Füttere sie mit fünf Gegnern und sie wachsen zu einem großen Yoschi heran.



Füttere den Baby-Yoschi mit fünf Gegnern und beobachte, was passiert!

Roter Yoschi
Der Rote Yoschi spuckt immer mit Feuerbällen, egal, welche Farbe der Panzer hat, den er im Maul trägt.

Blauer Yoschi
Der Blaue Yoschi kann für eine bestimmte Zeit fliegen, egal, welche Farbe der Panzer hat, den er im Maul trägt.

Gelber Yoschi
Der Gelbe Yoschi macht Sandwolken für eine bestimmte Zeit, sobald er springt, egal, welche Farbe der Panzer hat, den er im Maul trägt.

Die Fähigkeiten der Baby-Yoschis unterscheiden sich von denen des großen.

Yoschis Insel

Die Festung

In allen vier Festungen warten die Reznors auf Dich. Diese Dinosaurier wurden von Bowser mit einem fürchterlichen Fluch belegt. Jetzt tun sie alles für ihn. Also paß auf sie auf!

Das heimgesuchte Haus

Ein unheimlicher Ort ist dieses Holzhaus: Drinnen ist es dunkel und furchterregend. Überall schwirren scheußliche Geister herum. Und zu allem Überfluß findet man kaum den Ausgang. Da mußt Du schon alle grauen Zellen aktivieren, um hier wieder heraus zu finden.

Yoschis Haus

Hier beginnt das Abenteuer. Aber Yoschis Haus ist leer und verlassen. Finde den liebenswürdigen Dinosaurier so schnell Du kannst und hilf ihm! Übrigens wurde hier auf der Insel zum ersten Mal ein solcher Dinosaurier entdeckt. Man gab ihm den Namen der Insel: Yoschi.

Die Burgen

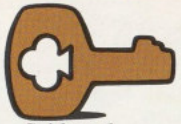
In sieben Burgen halten die Kinder von Bowser Koopa jeweils einen Dinosaurier-Freund von Yoschi in einem Ei gefangen. Jede Menge Fallen erwarten Dich, wenn Du versuchst zu den Kindern des Bösewichtes vorzudringen. Außerdem sind die Kinder auch nicht gerade harmlos und attackieren Dich alle auf ihre ganz eigene Weise. Dich durch so eine Burg zu schlagen, reicht, um Dir den Verstand zu rauben!

Ein mysteriöses gesunkenes Schiff

Das Schiffswrack sieht sehr merkwürdig aus. Kommt es Dir nicht irgendwie bekannt vor? Richtig! In Super Mario Bros. 3 hatten sich Bowser und seine Kinder in ein fliegendes Schiff verkrochen, um Mario das Leben schwer zu machen. Es wäre nicht verwunderlich, wenn sich hier in der Nähe Bowser herumtreibt!

Schlüssellöcher

Die geheimen Schlüssellöcher wurden ja bereits erwähnt.
Ab der Donut-Ebene finden sich auf der Landkarte immer wieder rote Punkte. Dahinter verstecken sich geheime Wege und Schlüssellöcher. Normalerweise liegt ganz in der Nähe der dazugehörige Schlüssel. Nimmt Mario den Schlüssel und begibt sich zum Schlüsselloch, tun sich ihm ganz neue Gegenden auf. Reitet Mario auf Yoschi und sie kommen zu einem Schlüsselloch, dann hält Yoschi den Schlüssel im Maul.



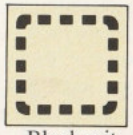
Schlüssel

Die Sternenstraße

Hoppla! Wo ist Mario jetzt hingeraten? Finde den Stern auf der Landkarte und Du kannst sicher sein, Dich erwartet ein neues Abenteuer! Aber keine Sorge, kannst Du das Rätsel lösen, passiert etwas ganz Tolles!

Der Schalter-Palast

Spring auf den großen Schalter in der Mitte und die gelben Blöcke mit unterbrochenem Rahmen verwandeln sich zu Hinweisblöcken. Die Informationen helfen Dir, den Spielabschnitt zu meistern. Die Schalter-Paläste erscheinen in drei verschiedenen Farben. Schau sie Dir alle an!



Block mit unterbrochenem Rahmen

Hinweis-Block

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE UND BLÖCKE

(Achtung: Es gibt noch viel mehr Überraschungen, die hier nicht alle aufgelistet sind.)

Super-Stern
Macht Mario für eine bestimmte Zeitspanne unverwundbar.

Ei
Darin verbirgt sich immer etwas Nützliches!

3-UP Mond
Gibt Mario drei Extra-Leben.

Beere
Fütterst Du Yoschi mit genug Beeren, dann kannst Du einen Extra-Mario bekommen.

Trampolin
Ein gutes Timing und Mario kann super-hohe Sprünge machen.

Power-Ballon
Hat Mario so einen gefunden, dann pumpt er sich auf und kann für eine bestimmte Zeit durch die Luft segeln.

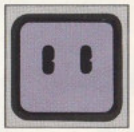
Yoschis Flügel
Yoschi kann fliegen, wenn Mario auf ihm reitet und die Flügel findet.

Fragezeichenblock
Stoß den Block von unten an und er gibt eine Münze oder einen Gegenstand frei.

Notenblock
Der Block gibt nach, wenn Mario auf ihn springt, wie ein Trampolin. Aber manchmal sind darin auch Gegenstände versteckt.

Rotierender Block
Berühre diesen Block und er rotiert für eine bestimmte Zeitspanne.

P-Block
Dieser Block verwandelt Gegenstände in Münzen und andersherum.

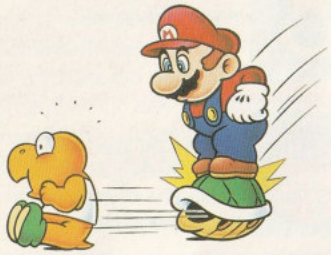


Nimm mit-Block
Diesen Block kann Mario mitnehmen oder ihn werfen.

Info-Block
Hier bekommst Du wertvolle Informationen und Ratschläge zum Spiel.

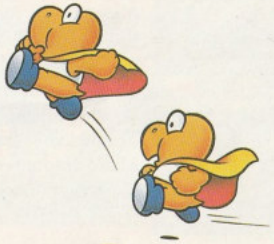
Bonus-Block
Hast Du in einem Spielabschnitt dreißig Münzen gesammelt, dann springe an diesen Block und ein Freilebenpilz erscheint.

Die Bewohner des Dinosaurierlandes

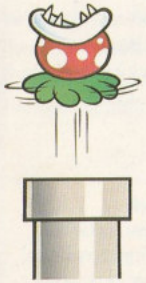


Koopa
Alte Bekannte für Mario! Wenn sie auftauchen, wird es meist ungemütlich! Springt Mario dieses Mal auf sie drauf, werden sie aus ihren Panzern geschleudert. Besonders tückisch: Die unbepanzerten Koppas können ihren Panzer wiederfinden und hineinschlüpfen. Dann fängt alles von vorne an! Und paß auf: Klettert ein "nackter" Koopa in einen gelben Panzer, wird er unverwundbar!

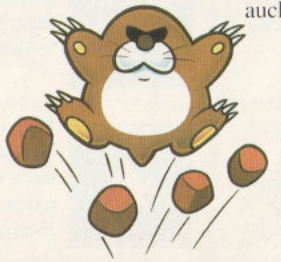
Super-Koopa
Hat sich dieser Koopa sein Cape umgelegt, kann er fliegen. So liefert er sich manchen Kampf in luftiger Höhe mit Cape-Mario. Aber es gibt auch ein gutes: Springt Mario auf einen Super-Koopa, dessen Cape blinkt, kann unser Klempner eine Cape-Feder bekommen.



Flora Piranha
Eine tropische Abart der Venus Feuerfalle! Sei bloß vorsichtig: Sie schießen urplötzlich aus den Röhren hoch. Das kann eine böse Überraschung sein!



Goomba
Spring auf Goomba drauf und Du bringst ihn zum kugeln. Mario kann den Gesellen auch in dieHände nehmen und mit ihnen nach etwas werfen.



Monty Maulwurf
Er springt aus der Erde raus, um Mario anzugreifen. Und: Tief unten gibt es noch viel größere von dieser Sorte!

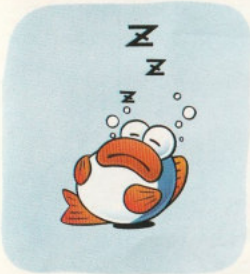
Buu-Babys

Big Buu

Du erinnerst Dich wahrscheinlich an die Buus in Super Mario Bros. 3. Dieses Mal scheint hier ein ganzes Nest von ihnen zu sein. Und über allem schwebt Big Buu, ein wirklich gespenstischer Kerl. Aber so arg ist das alles nicht, denn die Buus sind recht scheue Geister und scheinen vor Dir abzuhauen. Laß Dich davon nicht täuschen: Sie greifen hinterrücks an!

Dino-Spuki

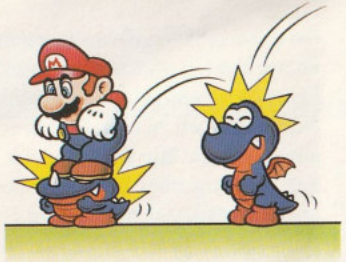
Dieser Dinosaurier-Geist kann einem schon Schauer über den Rücken jagen. Im heimgesuchten Haus begegnest Du ihren fahlen Gesichtern. Echt gruselig!



Rip van Fish
Am liebsten schläft dieser eigenartige Geselle. Kommt Mario aber in seine Nähe, ist er sofort hellwach. Was immer auch passiert, Rip darf Mario nicht berühren!

Igluck
Dieser Verwandte des Stachelfisches schwimmt im Meer herum. Zum Glück ist er nicht sehr schnell. Also laß Mario ganz vorsichtig um ihn herumschwimmen, damit er ja nicht die Bekanntschaft mit Iglucks Stacheln macht.

Delphin
Es gibt noch nette Bewohner des Dinosaurierlandes: Die Delphine helfen Mario über das Wasser zu kommen. Das ist doch richtig lieb, oder?



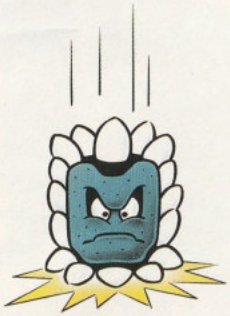
Rex
Nicht alle Dinosaurier sind Yoschis Freunde. Rex zum Beispiel hat sich Bowser angeschlossen und hat nichts gutes im Sinn. Mario muß zweimal auf ihn draufspringen, damit er ihm nicht mehr gefährlich werden kann. Rex hat zwar kleine Flügel, aber fliegen kann er damit nicht...?

Mini-Rhino

Dino Rhino

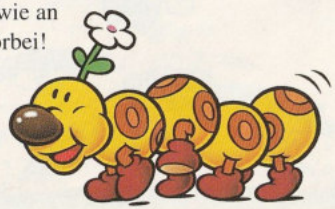
Diese Drachen stammen von der Schokoladen Insel. Spring auf Dino Rhino und er wird zum Mini-Rhino. Komm ihnen aber nicht unvorsichtig zu nahe, denn es sind feuerspeiende Drachen.

Bob-Omb
Eine wahre Plage! Diese kleinen Kreaturen explodieren und zersplittern nach kurzer Zeit in viele kleine Sterne. Manche von ihnen benutzen sogar Fallschirme, wenn sie vom Himmel fallen. Unglaublich, aber wahr!



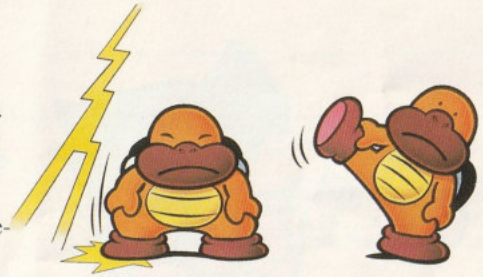
Wummp
Ein ungezogener Steingeist, der für Bowser die Burgen und Festungen bewacht. Kaum kommt Mario in seine Nähe, versucht er ihn zu zerschmettern. Aber es hilft nichts: Mario muß irgendwie an ihm vorbei!

Wiggler
Eine Raupe, die in den Wäldern lebt. Normalerweise ein ruhiger Typ, außer wenn man auf ihn draufspringt. Dann läuft er rot an und wird echt böse. Du solltest Wiggler mit Respekt behandeln - und vor allem nicht auf ihn draufspringen!



Magic-Koopa
Dieser Schildkröten-Hexenmeister ist mit dem Bösen im Bunde! Mit seinem Zauberstab schießt er merkwürdige Strahlen ab, die Blöcke in Gegner verwandeln können. Außerdem kann Magic-Koopa auftauchen und verschwinden, gerade wie er will. Ein äußerst schwieriger Kunde!

Sumo-Koopa
Stampft dieser Mistkerl mit seinem Fuß auf, dann blitzt es. Alles, was dieser Blitz trifft, geht unter in einem Flammenmeer. Vorsicht! Er beherrscht auch einige gefährliche Karate-Künste.



Football Chuck
Immer kurz vor dem Ziel stellt sich dieser Football-Spieler Mario in den Weg! Wie ein Kampfstier geht er auf den braven Klempner los. Das ist kein Spaß, darauf kannst Du wetten!

Iggy Koopa
Morton Koopa jr.
Lemmy Koopa
Ludwig
von Koopa
Roy Koopa
Wendy
O. Koopa
Larry Koopa
Bowser

NOTIZEN

NOTIZEN

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN